



Cómo hacer y manejar Marionetas

Guía sencilla de la técnica y manejo de las marionetas

EDICIONES
PLESA

Sm
Ediciones



Cómo hacer y manejar Marionetas



SEGUNDA EDICION

Escrito y proyectado por
Violet Philpott y Mary Jean McNeil
Asesor Educativo, Sally Chaplin

Ilustrado por Malcolm English
Diseñado por John Jamieson
Fotografías por Brian Marshall

Con la ayuda de Deva Cook

© Usborne Publishing Ltd 1975
© Publicaciones y Ediciones Lages, S.A.
(PLESA) 1975. Reservados los derechos
para toda el habla Española.
Polígono Industrial de Pinar, Km. 21,800.
Madrid - España
Impreso en España - Printed in Spain.
MELSA, Pinar(MADRID).
Dep. legal. M-35585-1977
I.S.B.N. 84-7374-006-8

Sobre Este Libro

Este libro te enseñará cómo
hacer muchas marionetas y
también a manejarlas cuando
las tengas hechas. Verás que las
primeras marionetas son más
sencillas que las del final.

En las últimas páginas del libro
hay tres representaciones de
marionetas. Nosotros las hemos
empezado pero te dejamos el
resto de las historias para que tú
las termines.

Todas las marionetas están
hechas con cosas que, con toda
seguridad, tendrás en casa.

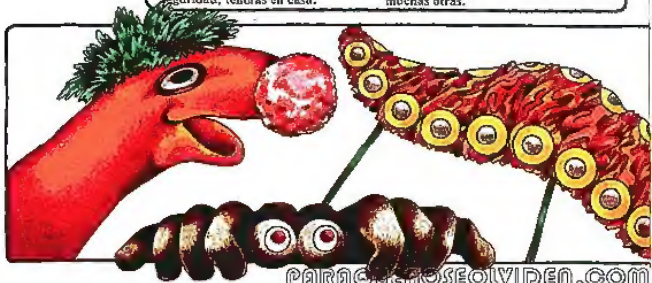
Muchas están hechas a base de
pegamento.

Cuando tengas que comprar
pegamento recuerda que debe
ser fuerte y rápido en secar.

Mira en la página 46 para ver
el tipo de pegamento que debes
usar con los distintos materiales.



En las casillas que veas
este dibujito tendrás
instrucciones para hacer cosas
que puedas necesitar, conocer no
sólo en relación a esa página sino en
muchas otras.





Cómo hacer y manejar Marionetas

Contenido

- | | |
|--|--|
| 4 Marionetas para Principiantes | 28 Gigantes |
| 5 El Jefe Tierra | 30 Detrás del Telón |
| 6 Animales y Criaturas Hechos con Calcetines | 32 Departamento de Efectos Especiales |
| 8 Joey el Payaso | 34 La Serpiente y el Fantasma Flotante |
| 9 La Historia de Punch y Judy | 36 La Niñita Marioneta e Instrucciones para su Control |
| 10 Niño y Niña, Marionetas de Guante | 38 Manejando la Marioneta y las Cuerdas |
| 12 Marionetas en Acción | 40 Función de Marionetas: La Invasión de Jefe Tierra |
| 14 Caras y Pelo | 42 Función de Marionetas: La Princesa y la Poción Mágica |
| 16 Monstruos de Grandes Bocas | 44 Función de Marionetas: Los Dientes del Dragón |
| 18 Rana Rara y Ganso Pico | 46 Más sobre Marionetas |
| 20 Animales de Palo | 47 Índice |
| 22 Orugas que se Arrastran y Retuercen | |
| 24 Capitán Pirata Hueso Duro | |
| 26 La Princesa Marioneta | |



Marionetas para Principiantes

Necesitarás

Un par de guantes para cada muñeco.

Bandas elásticas y papel de seda.

Etiquetas adhesivas.

Unos pedazos de tela.

Tijeras y pegamento fuerte.

Pinturas y lápices de colores.

Aquí tienes tres muñequitos muy fáciles de hacer. Mira los dibujos con todo cuidado y podrás hacerlos rápidamente. Los ratoncitos en la punta de los dedos se llaman marionetas de dedo. Puedes hacer una familia completa de ellos en los extremos de un guante. Cuando los hayas terminado ponte el guante. Coloca la otra mano frente a la palma de la mano donde van los ratoncitos y hazlos moverse de arriba abajo por detrás.

Todos los muñecos de esta página se pueden usar en una función de marionetas. Mira las últimas seis páginas y verás la clase de cosas que pueden hacer.

De ahora en adelante no desperdices nada. Las cosas más sorprendentes pueden servirte para hacer marionetas.

Marionetas de Dedo



Haz siempre este tipo de marionetas en los extremos de un guante. Es más cómodo y más rápido meterse un guante entero, que no tener que poner muñones de marionetas pequeñas.

Ratoncitos de Dedo



Corta la forma de las orejas. Une la parte de abajo con pegamento. Pega las orejitas a las extremas de los guantes. Coloca etiquetas adhesivas en los lugares de los ojos y naricitas. Colóralos.



Conejito



Araña



Ponte los guantes. Fija una banda elástica alrededor de los pulgares. Pon etiquetas adhesivas en la punta de estos para hacerle los ojos. Ahora haz que se mueva.

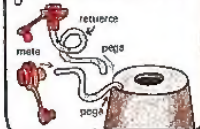
El Jefe Tierra

Necesitarás

Una maceta de cartón.
Un vaso de papel.
Limpia pipas y cuentas de collar.
2 tapones de botellas de plástico.
Etiquetas adhesivas.
Tijeras y pegamento fuerte.
Un corcho de botella.
Cartulina y cinta adhesiva.
Pinturas y lápices de colores.

El Monstruo Jefe Tierra y su ejército de Himelinos, son invasores de otro planeta. Sus antenas detectan todas las cosas. Mira la página 40 y verás lo que ellos hacen.

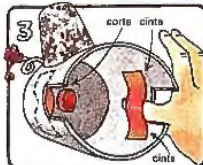
1 Haciendo el Jefe Tierra



Retuerce y ciza dos limpias pipas. Mete los tapones de botella por los extremos. Pégalos por el otro lado a la parte de arriba de la maceta de cartón.



Corta medio circunferencia de un vaso de papel. Pégalos sobre las antenas en la parte delantera de la maceta. Haz un agujero en el centro de ésta y mete dentro el corcho de modo que se vea como en el dibujo.



Corta dos trozos de cartón a los lados de la maceta para dejar sitio a tus dedos. Pega una tira de cartulina junto a cada agujero para que puedas meter los pulgares. Ahora pinta a Jefe Tierra.

Haciendo los Himelinos



Enrolla un limpia pipas al dedo de un guante por la parte superior. Dóblalo y mete una de las cuentas arriba. Haz lo mismo con cada dedo. Pega etiquetas donde deben ir los ojos.



Así son los Himelinos

Mete los pulgares por las aberturas del guante y haz que el monstruo se arrastre.

Animales y Criaturas Hechos con Calcetines

Necesitarás

Un calcetín para cada muñeco.
Etiquetas adhesivas para los ojos.
Para Narigón
Una esponja para la nariz.
Un trozo de piel o similar para el pelo y un pañuelo.
Para el Aice
Bandas elásticas para las orejas.
Papel arrugado para rellenar la cabeza.
Pegamento fuerte y tijeras.

Aquí tienes tres muñequitos que podrás hacer con calcetines viejos.

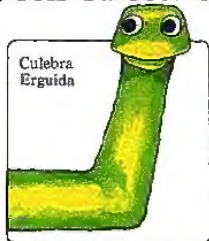
Antes de pegar, mira con atención el dibujo de abajo.

Haciendo la Culebra Sinuosa



Métele un calcetín por la mano hasta el brazo. Coloca las etiquetas donde creas que deben ir los ojos. Hazla ondularse de un arriba abajo sobre una mesa.

Culebra Erguida



Pon el codo sobre la mesa. El brazo debe estar derecho y la mano inclinada hacia delante como en el dibujo.

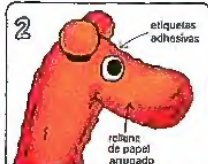


Cuando vayas a pegar los ojos y el pelo, pon primero un poco de pegamento y mira qué tal queda, después añade más y pega definitivamente.

Haciendo el Aice



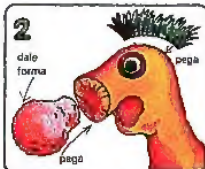
Mete la mano dentro del calcetín. Saca dos dedos justo detrás del talón. Coloca las bandas elásticas. Saca los dedos y rellena las orejas con papel.



Rellena el resto del calcetín por delante de las orejas con papel arrugado. Pega las etiquetas donde creas que los ojos quedan mejor.



Mete un calcetín por tu mano y brazo. Coloca el dedo pulgar en el talón de modo que quede debajo del pie del calcetín, de esta forma.



Empuja por la parte delantera del calcetín para hacer un agujero. Corta una esponja en forma de pera. Pégala al agujero. Toma un trozo de piel y pégaselo a la cabeza. En los ojos, etiquetas adhesivas.



Mueve el pulgar hacia abajo y agítalo rápidamente de un lado para otro.



Narigón Pensativo



Dobla tu mano en forma cóncava y Narigón parecerá tremendamente preocupado.

Ancianita Narigóns



Ponle un pañuelo a la cabeza y Narigón se transformará en una viejecita.



Disimula tu Voz



Pon la boca de una forma rara. Déjala así y empieza a hablar. No podrás evitar que tu voz suene de forma distinta a cuando hablas normalmente.

Joey el Payaso

Necesitarás

Un plato de cartón o cartulina para la cabeza.

Espuma para la nariz.

Tela para el vestido.

Una regla para el cuerpo.

Lana gruesa para el pelo.

Una tira de cartulina.

Tijeras y pegamento fuerte.

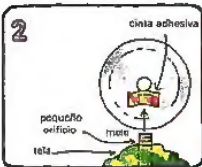
Cinta y etiquetas adhesivas.

Pinturas y lápices de colores.

Este payasito tiene un cuello mágico. Cuando lo tengas terminado; sujeta el traje, sube la regla de arriba abajo y el cuello se hará cada vez más largo.



Corta una nariz de espuma (pág. 14). Haz un agujero en el centro del plato de cartón, y mete la nariz por él. Dibuja el resto de la cara y pega el pelo de lana.



Haz un agujero por el centro de la tela que sea lo bastante grande para poder meter la regla. Mete y sujétala con cinta, a la parte posterior de su cabeza.



Las marionetas han viajado por todo el mundo. Los hombres que las manejaban tenían que llevarlas de país en país, de ciudad en ciudad.

Tenían que levantar sus casetas y llamar a la gente para que fuese a verlas. Después de la función se marchaban a otra ciudad.

La Historia de Punch y Judy

En Inglaterra, por ejemplo, Punch lleva siglos golpeando en la cabeza a marionetas tras marionetas. En otros países como Alemania, Punch está siempre de parte de la ley y el orden. En casi todos los países hay un Punch. Lo encuentras en Francia, Alemania, España y en Italia, de donde procede. Si quieres una marioneta Punch, tendrás que comprarla o hacerla tú mismo. Punch es una marioneta de guante, así que mira con atención las páginas de este libro en las que se trata de este particular tipo de muñecas.



1 Historia de Punch y Judy

Punch va de un lado para otro cantando para sí. Judy entra y le pide que cede del bebé. Pero como éste no deja de llorar, Punch lo arroja por la ventana.



Judy llega y quiere ver a su bebé. El público le grita lo que Punch ha hecho. Judy agarra un palo, Punch se lo quita y después de arrojarla por la ventana tras el bebé, se marcha tranquilamente.



Punch se cae del caballo y llama al médico. Le pega el doctor en un ojo. El doctor toma un palo pero Punch se lo arranca y le da una paliza de muerte. Después se marcha.



La policía, un oficial y Jack, el verdugo, se presentan para detenerlo por asalto. Tras una tremenda lucha consiguen atraparlo y llevárselo a prisión.



En vez de ser colgado por los tres crímenes, Punch se las arregla para que el verdugo se ponga la soga al cuello, tira de la cuerda y el verdugo resulta ahorcado.



Entonces llega el demonio Maudslayi una estaca. Tras un rato de charla se retira a un duelo. Punch resulta vencedor y hace girar al demonio enrollándole los cuernos en su propia estaca.



Swazzles

Los hombres de Punch y Judy se meten en la boca un «swazzle», pieza de madera ovalada, hueca y dividida en el centro. Fuerzan la respiración y sus voces suenan chillonas, igual a la de Punch.



Cumpleaños de Punch

En 1962 los hombres de Punch y Judy les dieron una enorme fiesta de cumpleaños para celebrar los 300 años de Punch en Inglaterra. De la tarta salieron serpientes y dragones.

Niño y Niña, Marionetas de Guante

Necesitarás

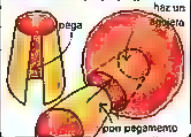
2 trozos de tela como dos veces el tamaño de tu mano y antebrazo.
Una esponja artificial para ella.
Un calcetín para él.
Cartón para los cuellos de los dos, piel o similar.
Material distinto para el pelo de ella.
Unas medias viejas o algodón.
Aguja e hilo.
Tijeras y una regla.
Papel y lápiz.
Pegamento fuerte.
Etiquetas adhesivas.
Pinturas y lápices de colores.

Haciendo los Cuerpos



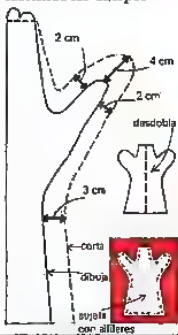
Resdralo. Da la vuelta a los trozos de tela y cóvelos juntos con puntadas pequeñas. Ahora vuélvelo del revés, es decir, pon lo de dentro por la parte de fuera.

La Cabeza de la Niña



Haz un tubo de cartón que sea más estrecho por arriba. Haz un agujero en la esponja que sea lo bastante grande y profundo para que quepa el tubo hasta la mitad. Pega el tubo al orificio que has hecho en la esponja.

Haciendo los Cuerpos



Dobla un trozo grande de papel y cólelo tu dedo anular en el centro del dábilez como ves.

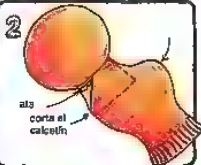
Dibúe la silueta de tu mano y antebrazo hasta el codo. Mide y señala donde se te indica y junta las marcas.

Recorta. desdóbla y sujétalo con alfileres a un trozo de tela doble como en el dibujo.

La Cabeza del Niño



Rellena el pie del calcetín, dejándolo más bien flojo, con unas medias viejas o con algodón. Haz un tubo de cartón que sea más estrecho por arriba, para que le quepa de cuello.



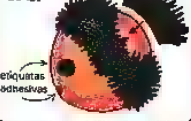
Utiliza una hebra de lana para sujetar el relleno y la mitad del tubo al calcetín, para que no se salga. Después corta el calcetín por el talón, como ves en el dibujo.

Uniendo Cabezas y Cuerpos



Pon pegamento por dentro de la parte superior del cuerpo y por la parte inferior del tubo del cuello. Pégalos juntos. Ata un trozo de tela o un pañuelo alrededor del cuello, para ocultar las uniones.

Haciendo el Pelo de El



Pega la piel por la parte de atrás de la cabeza del niño. Emplea para los ojos y la boca, etiquetas adhesivas, felpa o simplemente botones.

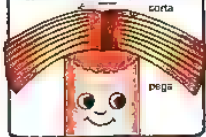


Así es como se ven ellos

Haciendo el Pelo de Ella

corta

pega



Corta una banda de tela en tiritas por ambos lados poros, a llegar al centro. Pégalo a la cabeza de ella. Si ves que está demasiado largo, recórtalo un poquito.

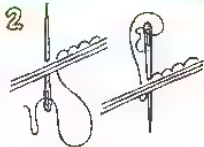


1 Haciendo Nudos y Puntadas



Enrolla el extremo de un hilo des veces en torno a tu dedo. Mete la aguja por debajo de las aullas que has hecho. Tira del hilo. Sacn el nudo del dedo.

2



Sujeta la tela. Mete la aguja de abajo arriba y después de arriba abajo, pinchando por donde terminó el último punto. Sigue así. Procura que las puntadas sean lo más pequeñas que se sea posible.

Marionetas en Acción

Necesitarás

Tus muñecos.

Un vaso de yogur

Papel de plata

Cordel fino

Tijeras y pegamento

Un manojo de estaquitas o palitos

finos.

Un palito mayor una caña o un lápiz.

Para que las marionetas actúen, tienes tú que darles vida. Cuando sepas sostenerlas, ellas solas harán el resto. Solo piensa qué carácter quieres que tengan.

No tengas a tus marionetas con los brazos abiertos todo el tiempo. Haz que los levanten cuando haya una buena razón, por ejemplo, cuando se asustan o se sorprenden. Para hacerles dormir vuelve la cabeza hacia un lado y deja que caiga sobre los brazos. Como no pueden cerrar los ojos, la única forma de que se note que están dormidas es esconderles la cara.



Sujetando una Marioneta



Pon los dedos centrales de tu mano dentro del cuello de la marioneta. Los dedos de los extremos deben ir dentro de uno de los brazos y el pulgar en el otro. Así es como debes sujetarla.

Haciendo un Cubo



Cubre un vaso de yogur con papel de plata por todos lados. Haz dos agujeritos con las tijeras cerca de la parte superior, para pasar por allí el asa de cuerda. Pega el asa por dentro con cinta adhesiva.





Cargando a la Espalda



Si quieres que una de tus marionetas lleve algo a la espalda, dóblate los dedos corazón e índice, usa los demás para sujetar la carga a tu espalda.

Estando de Pie



Dóble el pulgar y los dedos meñique y anular sobre el pecho del muñeco. Nosotros, cuando estamos de pie no tenemos los brazos abiertos todo el tiempo, así que ¿por qué las marionetas sí?

Haciendo una Reverencia



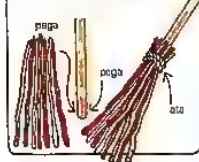
Tu muñeca es la céntrica de la marioneta. Si doblas la mano así, ella se inclinará.

Moviendo el Cuello



Aprieta con fuerza los dedos que tienen dentro del tubo del cuello, contra los bordes del tubo. Manténlos en esa posición. Muevelos en sentido circular y la marioneta volverá su cuello.

Haciendo una Escoba



A la algunos palitos pequeños al extremo de un palito mayor o a un lápiz viejo. Para atarlo, usa hilo o cuerda fina.

Utilizando Distintas Cosas



Fíjate la cantidad de cosas que pueden hacer tus marionetas con tu ayuda. Dales lápices, cadenas, etc., para que jueguen.

¿Crees que podrás conseguir que levanten el cubo y que barren con la escoba?

Caras y Pelo

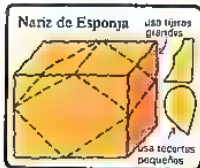
En esta página hay pequeñas indicaciones para que puedas hacerle a tus marionetas caras distintas.

Si te fijas en los dibujos, podrás darles el rostro que más te guste.

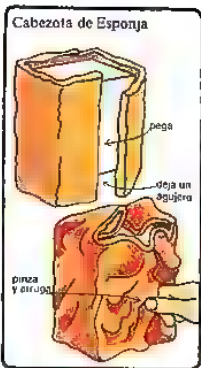
Recuerda que tus amigos te verán a distancia, por eso deberás usar colores fuertes y brillantes.

No te preocupes por los pequeños detalles porque no se verán desde lejos.

¿Se te ocurren que más cosas, aparte de las que aquí te decimos, pueden servirte para hacer unas caras bonitas?



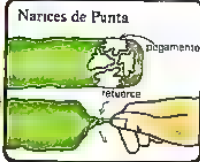
Corta la forma de la nariz con tirros grandes. Después recórtala con tirros pequeños. Usa recortes pequeños cada vez. Ensaja con distintos tipos de nariz.



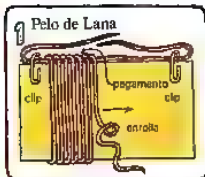
Pega una capa de espuma o esponja a una caja vieja. Aplástala bien y antes que se seque el pegamento pelliza la esponja y forma las arrugas de la piel. Cualquier caja se puede servir, aunque sea de plástico. Consegúrlas, si sigues las instrucciones unas arrugas sencionales. Ver pag. 48, para el pegamento y usar.)

Así queda Cabezota

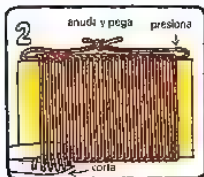
Esta bruja tiene la nariz afilada y los dedos también.



Empapa la punta de una nariz de espuma con pegamento. Pelliza y retórcela entre los dedos para darle la forma en punta. También puedes hacer la misma cosa con los dedos para formar unas uñas larguissimas.



1 Pelo de Lana
Sujeta con un clip o clavo un poco de lana a lo largo de la parte superior del cartón. La lana debe ser dos veces mas larga que el cartón. Enrolla mas lana alrededor del cartón apretándola. Pon pegamento en la parte superior.



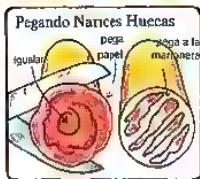
2
Anuda los extremos de la hebra de lana de arriba. Corta la parte de abajo a lo largo. Vuelve a poner pegamento arriba y presiona sobre el nudo. Esta será la raya del pelo de la muñeca.



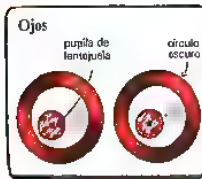
3
Echa pegamento en la parte de atrás de la cabeza de la muñeca. Saca el pelo de lana del cartón y colocalo sobre la cabeza de la muñeca, haciendo presión, para que quede bien sujeto.



Barbas y Pelo
Arruga entre las manos papel de seda y pégalo a la marioneta. Con el trozo de piel o imitación, también se puede hacer una hermosa barba.



Pegando Narices Huecas
Si necesitas una nariz hueca, usa el cuello de una botella de plástico, si la llenas que pegar a algo resbaladizo, pega por dentro esponja o papel arrugado y recorta los bordes con cuidado.



Ojos
Una buena idea. a la hora de hacer los ojos, es plantar un círculo oscuro alrededor y ponerles pupilas. Esto hará que se vean muy bien, desde lejos.



Consejos Prácticos
Ten en cuenta que cuanto mas bajos coloques los ojos y la boca, mas jovencita parecerá. Si vas a hacer un niño o una niña no les pongas nariz, no la necesitan para parecer de verdad.

Monstruos de Grandes Bocas

Necesitarás

Para el Monstruo de Caja de Pasteles

Una caja de pasteles y un dedal.
2 trozos de tela lo bastante anchos para envolver la caja con ellos y del largo de la mano.
2 vasos de yogur para los ojos.
Papel para cubrirlos

Para el Monstruo de Caja de Huevos

2 cajas de huevos.
Una manga de lana vieja.
2 tapones de botella.
Etiquetas y cinta adhesiva.
Tijeras y pegamento



Por cinta por la bisagra de la caja.
Apriétala por detrás hasta sujetarla bien. Corta dos tiras de cartulina y pega los extremos de éstas a la caja como ves en el dibujo. Son las bandas para meter los dedos.



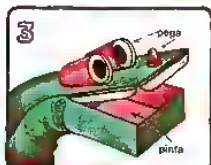
Monstruo de Caja de Pasteles.



Haz las bandas-soportes para los dedos.
Pega un trozo de tela al frente y a los lados de la caja. Pega el otro, al frente y a los lados de la tapa. Une con pegamento los bordes de la tela.



Pon papel sobre las bocas de dos vasos de yogur. Pon pegamento por fuera de los vasos (a). Pega papel cubriéndolos (b). En los extremos del vaso pinta una burbuja a modo de pupila (c).



Pega los vasos a la parte superior de la cabeza y el dedal en el centro, esta será la nariz. Pinta el interior de la boca.

Monstruos Flotantes



En representaciones, las marionetas y personas que las mueven permanecen juntas en el escenario. A las personas no se les puede ver porque están vestidas de negro, así como el fondo sobre el que actúan.



Lo único que se ve son las marionetas de colores que parecen flotar en el aire como por arte de magia. A esto se le llama «Teatro en Negro.»

1 Monstruo de Caja de Huevos

bandas para dedos
introduce



Haz las bandas de los dedos (mira la página anterior). Cierra la caja y pasa la manga de un jersey viejo, hasta que la cubra totalmente.



Monstruo de
Caja de Huevos

2 pega la lana en forma de nariz



Corta la manga de lana a lo largo de los costados de la caja, para que se pueda abrir. Remete los bordes y pígalos por los lados y el frente. Pinza y pega la nariz como se ve.

3



Corta dos partes huecos de otra caja y pega un tapón de botella en la alta de cada uno. Pégalos a la cabeza y pon encima de los tapones de botella las etiquetas adhesivas, para formar los ojos.

Rana Rara y Ganso Pico

Necesitaras

Para la Rana Rara

Un plato de papel o un círculo de cartón

Un trozo de tela de doble anchura que el plato, y del largo de tu brazo.

Papel de seda y tapones de botellas.

Para Ganso Pico

Cartulina de 30 x 30 cms. de largo y ancho para el pico.

Una camisa vieja para el cuerpo.

Cuatro bolsas de plástico fino.

Cualquier sombrero viejo y un poco de algodón.

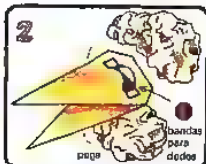
Etiquetas adhesivas y botones.

Tijeras y pegamento fuerte.

Aguja e hilo.



Dobla la cartulina en cuatro partes y corta un triángulo (a). Dobla las esquinas (b). Abre la cartulina y mete las esquinas hacia dentro (c).

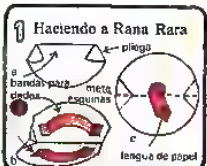


Haz las bandas para los dedos (pág. 16). Estruja las bolsas de plástico dándoles forma redonda y pégalas a la parte superior e inferior del pico del ganso.

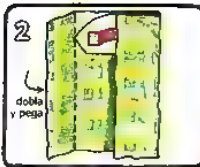


Pidiendo Ayuda

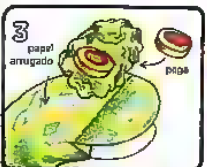
Haz que la marioneta pida ayuda al público. Esconde algo y deja que éste vea donde lo pones, después hazla que pregunte dónde está. Que busque en los sitios en los que tú sabes que no puede estar.



Pliega el plato de papel por la mitad, dobla las esquinas hacia dentro (a). Abrelo. Haz las bandas para los dedos por el exterior (pág. 16). Mete las esquinas (b). Pega una lengua larga de papel por dentro (c).

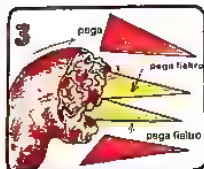


Cóten la forma de la rana sobre la tela, dobla los bordes hacia arriba en forma de solapas y pégalos juntos. Recorta el círculo del plato sobre la tela y pégalalo a la cartulina.



Prepara papel de seda arrugándolo como ves en el dibujo. Pégallo a la parte superior de la cabeza. Haz los ojos con unos tapones de botellas y etiquetas adhesivas y pégalos donde te indica el dibujo.

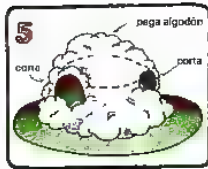




Divide la manga de una camisa vieja sobre las bolsas de plástico y pégalas. Pega fieltro por las partes exteriores del pico del ganso. Pinta las partes interiores como en el dibujo.



Corta la otra manga de la camisa por la mitad. Une los bordes y cóselos. Rellena con algodón para formar la cola. Mete el cuello de la camisa hacia dentro y cóselo.



Haz dos agujeros para meter los brazos a los lados del sombrero. Cobre con algodón la copa del sombrero y los lados, sin tapar las aberturas de los brazos. Pega todo el algodón al sombrero.



Mete el sombrero dentro de la camisa, pero que las dos aberturas queden debajo de los agujeros de las mangas. Pega los bordes de la camisa por debajo del ala del sombrero. Pega los ojos.



Cruza los brazos y mantenlos así. Pasa un brazo por uno de los agujeros hasta la cabeza del ganso, mete el otro brazo por el otro agujero hasta la cola. Ahora levanta los brazos.

Animales de Palo

Necesitarás

Papel de seda para los cuerpos.

Una aguja, hilo y pegamento.

1,5 metros de cuerda

Tijeras y cinta adhesiva.

Para el Gato

Una esponja plana para la cabeza

Bandas elásticas para los

mostachos. Cuentas de collar

Cartulina, impermeables o ganchos.

Esponja fina para la nariz y orejas

Para el Lobo

Cartulina de 30 x 60 cms. para la

cabeza. 4 palos de 1 m. de largo.

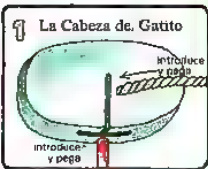
La punta de un dedo de un guante

de goma para la nariz.

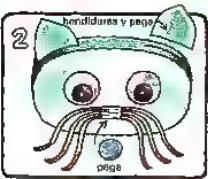
Papel para rellenar la mandíbula



Este es el Lobo



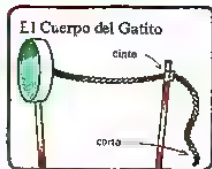
Haz dos hendiduras en la esponja plana. Rellena el interior con pegamento e introduce un palo derecho y un trozo de cuerda gruesa, como indica el dibujo.



Pega los mostachos de banda elástica a la cara del gato. Haz dos hendiduras para las orejas y mételas dentro de la esponja. No olvides poner pegamento en las hendiduras.



Pasa un hilo flojo por una de las cuentas, ata un poco más de hilo a la cartulina y cuega la cuenta de él. Sujeta con cinta adhesiva un impermeable o gancho por detrás de la cartulina.

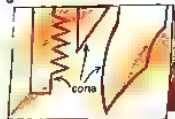


Decide la longitud que le quieres dar al cuerpo. Sujeta la cuerda con cinta adhesiva a otro palo recto. Corta la cuerda al final para hacerle la cola.



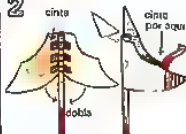
Este es el Gato.

1 Haciendo el Lobo



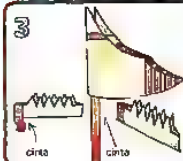
Dobla un trozo de cartulina, dibújale la cabeza, una oreja puntiaguda y la mandíbula. Recórtalas. Desdobla la cartulina y corta la oreja sólo por el doblez.

2



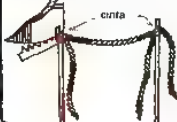
Sejete la cartulina con la forma de la parte de atrás de la cabeza con cinta a un palo recto. Dobla los extremos en torno al palo. Une con cinta hasta la mitad. Coloca las orejas y sujétalas con cinta a la cabeza.

3



Sujete con cinta adhesiva los dos extremos de la mandíbula, rellénale con papel arrugado. Sujétala bien al palo con cinta. Justo por debajo de la cabeza.

El Cuerpo del Lobo



Haz el cuerpo igual que el del gato. Corta dos trozos de cuerda y sujétalos uno a cada palo. Cobre las cuerdas y los palos con tiras de papel como en el gato.

Empapelando el Cuerpo del Gato



Arruga y enrolla largas tiras de papel de seda. Pásalas por la cuerda dejando un trocito libre cerca de la cabeza, para formar el cuello. Ponles pegamento y sujétalas dentro de la cuerda.

Lobo Sentado



Ata un lazo de cuerda, al final de la cuerda de la pata de atrás. Sostén el palo de atrás y pasa uno de los dedos de la misma mano por el lazo. Muéveles como en el dibujo.

Lobo Erguido



Ata un trozo de cuerda, a la cuerda de la pata delantera. Sujeta el palo de delante y mueve la cuerda que acabas de atar de arriba abajo, con los dedos de la misma mano.

Orugas que se Arrastran y Retuercen

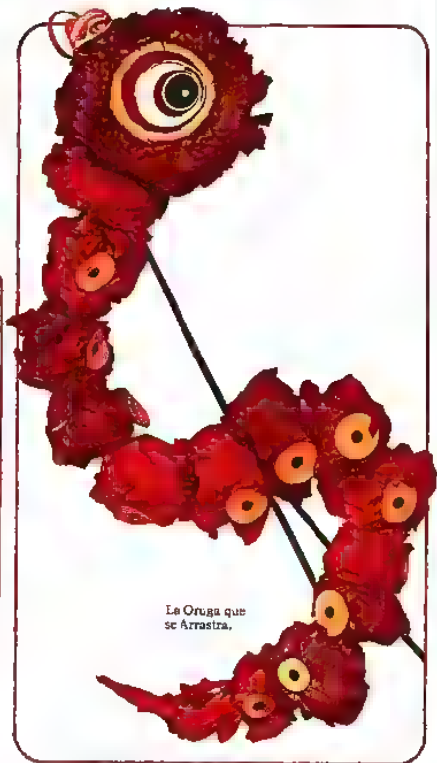
Necesitarás

1 metro de cuerda.
3 paños de 1 metro de largo
Cartulina blanca de 20 x 20 cms.
2 vasos de papel
2 tapones de botella.
Un limpia pipas
Papel blanco bastante fuerte.
Es mango de una escoba o un
lápiz.
Muchas etiquetas adhesivas.
Cinta adhesiva y una grapadora
Tijeras y pegamento fuerte.
Una regla y papel de seda
arrugado.

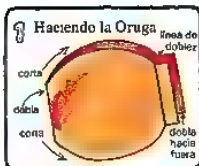
Teatro de Sombras



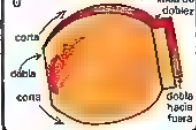
Hay representaciones de marionetas en el lejano Oriente que se llaman «Teatro de Sombras», estas hechas de un pergamino muy fino. Se sitúan entre la pantalla y un foco potente de luz. La luz proyecta las figuras de las marionetas en la pantalla. El público se sienta al otro lado del telón. Los que manejan estas marionetas pueden conseguir efectos sorprendentes: que aparezcan y desaparezcan súbitamente.



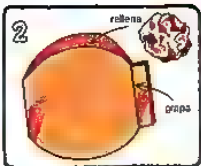
La Oruga que se Arrastra.



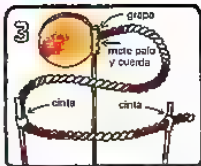
1 Haciendo la Oruga



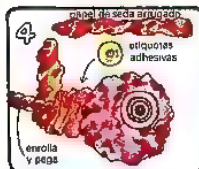
Dobla la cartulina, dibuja la cabeza dejando dos lengüetas por la parte de atrás. Al recortar no cortes el dobles. Dobla las lengüetas hacia fuera por la línea indicada.



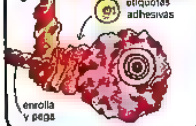
Grapa las dos partes de la cabeza de cartulina por la línea indicada. Arrega papel en forma de bolitas y mételo dentro de la cabeza para rellenarla.



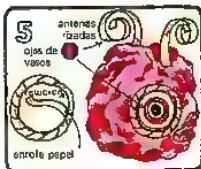
Sujeta con la cinta la cuerda a la parte superior de los tres palos. Mete el primer palo entre las dos lengüetas de la parte de atrás de la cabeza. Dobla ésta en torno al palo y grápala.



4



Cubre toda la cabeza con largas tiras de papel de seda arrugado untado de pegamento. Coloca las etiquetas en ambos lados de las tiras de papel.



5



Pega los ojos que has hecho de vasos de papel y las antenas rizadas. Retuece un lápiz pipas en círculo y pégalo una tira de papel alrededor. Pégalo a la cabeza en torno a los ojos.



Haciendo Ojos con Vasos de Papel



Corta al rasgo la parte superior de un vaso. Haz cortes perpendiculares a lo largo del borde y dóblalos hacia fuera. Pon pegamento a la parte interior de los cortes. Pega los vasos a la cabeza. Haz las pupilas con etiquetas adhesivas, pégalas a los tapones de las botellas y todo esto lo pegas a los vasos.



Haciendo Antenas Rizadas y Rizos



Enrolla tiras delgadas de papel fuerte sobre un lápiz (para los rizos grandes usa el mango de una escoba), después, saca las tiras de papel sin deslizarlas.

Puedes hacer rizos de otra forma, con una regla. Sujétala fuerte y la parte de arriba abajo por el papel haciendo presión. El papel se rizará.



Corta al rasgo la parte superior de un vaso. Haz cortes perpendiculares a lo largo del borde y dóblalos hacia fuera. Pon pegamento a la parte interior de los cortes. Pega los vasos a la cabeza. Haz las pupilas con etiquetas adhesivas, pégalas a los tapones de las botellas y todo esto lo pegas a los vasos.

Capitan Pirata Hueso Duro

Necesitarás

Un paquete de cereales mediano.
Un tubo de cartón. Medias viejas.
Un palo de 60 cms. de largo.
2 palos de 1 m. de largo.
Una camisa rayada vieja.
Un parche para el ojo. Pegamento
Un pañuelo y una anilla de
cortina. Tijeras y cuerda.
Un trozo de piel o restos de lana
Un corcho para la nariz.
Cinta y etiquetas adhesivas.

El Capitán Pirata Hueso Duro,
es una Marioneta de tres palos.
Haz primero, los palos de las
manos.

Manejando al Capitán Pirata



Es mejor hacerlo entre dos. Uno
debe manejar el palo principal y el otro
los de las manos. Colócalos uno frente
a otro.

Hablando y Caminando



El que esté sujetando el palo principal
debe hablar por el muñeco, y encargarse
de voltear la cabeza y hacerle caminar
por el escenario.

Haciendo las Oreas



Dobla por la mitad un trozo de
cuelito. Corta la forma de las orejas
con lengüetas como se ve y dobla éstas
hacia afuera, pégalas a la marioneta
por las lengüetas.

Haciendo los Palos de las Manos



Los palos de las manos son los que
mueven las manos de la marioneta.
Desdobra un clip, pínalo en la parte
superior de un palo, pon pegamento y
enrolla la cuerda atando juntos
y fuerte, el clip y el palo.

Así es el Capitán Pirata Hueso Duro



Levantando los Brazos



Sujeta la marioneta bien alta, debes hacer los palos bastante largos para que pueda levantar los brazos más arriba de la cabeza, sin que se vea a la persona que lo mueve.

Sujetando los Palos de las Manos



Si llevas los palos unidos a las manos por detrás de su espalda, dará la impresión de que sus brazos están rotos. Manténlos siempre delante o a los costados.

Manejándolo Uno Solo



Si inclinas el palo principal hacia adelante de modo que los brazos estén frente al muñeco, no será necesario que sostengas los palos de las manos. De esta forma la puedes manejar tú solo.

1 Haciendo el Capitán Pirata



Corta el fondo del paquete de cereal. Sujeta firmemente con cinta adhesiva, un palo por la parte central del interior del paquete. Este es el palo principal.



Pega y sujeta con cinta adhesiva el tubo de cartón por detrás del palo principal como en el dibujo. Pega una media vieja a cada uno de los extremos del tubo. Estos serán los brazos.



Cubre o pinta el paquete de un solo color. Ponle la cantina a rayas. Recuerda que siempre debes vestir a las marionetas antes de ponerles las manos.



Prepara los palos de las manos. Corta dos siluetas de mano de cartulina. Haz cuatro agujeritos como se ve. Coloca entre los dos agujeritos uno de los palos de las manos y pasa la cuerda a través de los agujeritos y del clip.



Enrolla hacia arriba las mangas de la cantina. Pega y sujeta con cinta adhesiva los extremos de las medias a las manos. Baja los mangas de nuevo para ocultar las uniones.



Pega la nariz de corcho, las orejas de cartulina y un trozo de piel o lana para la barba. Un pañuelo atado a la cabeza, un parche negro para el ojo y un pendiente o aro hecho de la aullita de una cortina.

La Princesa Marioneta

Necesitarás

Cartulina blanca de 40 x 20 cms.
para la cara.

Un tubo de cartón de papel de
cocina

2 palos para las manos (pág. 24)

1 m. de tela para el vestido.

1 m. de cuerda para las manos.

Cartulina blanca para las manos.

Papel negro fuerte para el pelo.

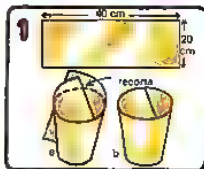
Un cordón de color para el vestido.

Tijeras y pegamento fuerte.

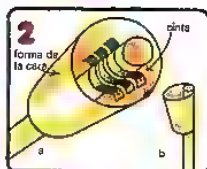
Cinta adhesiva, aguja e hilo.

Pinturas y lápices de colores.

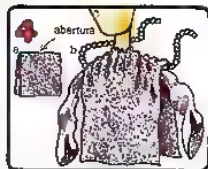
Esta marioneta tiene las manos
de palo como el Capitán Pirata y
se mueven de una manera muy
bonita



Dobla la cartulina blanca en redondo,
para que los extremos queden unidos
sobre otros por la parte de atrás y más
altos que por delante (a), sujétalos con
adhesiva y corta lo que sobra (b).



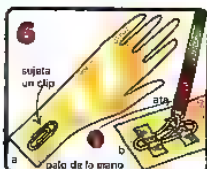
Mete el tubo de cartón por dentro de la
cabeza hasta la mitad. Pégalos con cinta
adhesiva (a). La cara de la princesa
debe quedar ligeramente inclinada
hacia abajo (b).



Dobla la tela del vestido por la mitad.
Haz una abertura en el centro (a). Mete
el palo principal y los brazos a través
de la abertura. Pasa el cordón de color
por debajo del vestido como ves (b).



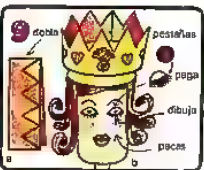
Cose los lados del vestido hacia abajo.
Ata sin apretar, el cordón por detrás del
palo principal. Ata otra cuerda a la
cintura y pégalas al vestido.



Corta dos manos de cartulina blanca de
20 cm. Sujeta con cinta adhesiva no elip
a la altura de las muñecas (a). Haz los
puntos de las manos (pág. 24), y fíjalos
al clip como se ve (b).



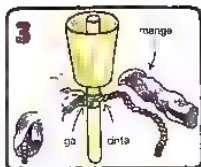
Pega papel negro a los lados y parte
posterior de la cabeza. Después corta
unas tiras del mismo papel y pásalas
(pág. 23). Pega todos los ríos a la
cabeza de la princesa.



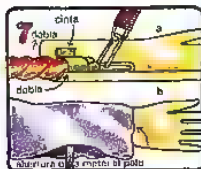
Dobla un trozo de cartulina y corta,
la corona (a). Dóblala en círculo y
pégala. Colócala en la cabeza.
Dibújale la cara con un rotulador. Pega
los párpados; después las pestañas (b).



Haz cortes en forma puntilgada en la
parte interior de una tira estrecha de
cartulina fina (a). Dobla los cortes en
forma de pestañas hacia arriba (b). Pégalos
a los párpados de cartulina (c).



Sujeta los brazos de cuerda con cinta adhesiva al palo principal. Cose la manga dejando una abertura al final. Pasa la cuerda por dentro de ellas y pégalas al palo principal.



Dobla los lados de las muñecas un poquito y pega las manos a los brazos de cuerda (a). Cose el resto de la manga, dejando una abertura para el palo de la mano (b).



Si te duelen los brazos cuando lo estás manejando, puedes sujetar con cinta adhesiva el palo de una escoba, al palo principal como te indica el dibujo.

Esta es la Princesa Marioneta

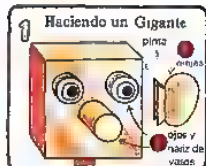


Gigantes

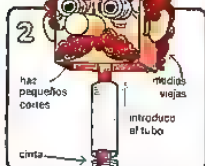
Necesitarás

Para el Gigante

Una caja grande de cartón para la cabeza.
Un palo grueso de 1 m. de largo.
Un tubo de cartón
Unas medias viejas para el pelo.
3 vasos de papel y etiquetas adhesivas
1 metro de tela para la ropa.
Para el Megáfono
Cartulina gruesa de 40 x 20 cms.
Para el Tesoro
Una caja vieja.
Papel de plata y de colores.
Agua y hilo y pegamento fuerte.
Tijeras y cinta adhesiva.



Corta la parte de abajo de la caja, mete el palo, pégalo a la caja y pinta esta. Sujétalo bien con cinta adhesiva. Después con pegamento colorea la nariz, los ojos (pág. 23) y las orejas de carminas (pág. 24).



Pega las medias atagadas a la parte superior de la cabeza y por debajo de la nariz, y haz pequeños cortes en ellas. Mete el tubo de cartón por el palo hacia arriba. Enrolla cinta adhesiva por debajo para impedir que se mueva.

Manejando al Gigante



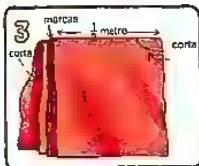
Necesitarás ayuda. Uno de vosotros tendrá que pasar los pulgares por las anillas de hilo. Parecerán las manos del gigante.

Moviendo el Cuello

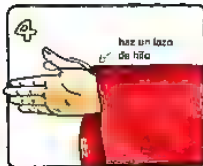


Si mueves el palo con una mano y sujetas el tubo sin dejar que se mueva con la otra, podrá volver la cabeza sin que el cuerpo cambie de posición.

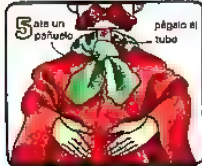




Dobla la tela para vestirla en cuatro partes. Corta una abertura como en el dibujo. Haz dos marcas en el extremo superior de cada doblez con lápiz.



Enhebra una aguja y haz dos lazos con el hilo colócalos donde indican las marcas de lápiz. Las manos del gigante serán las tuyas. Para ello, introdúcelas tus pulgares por los lazos.



Introduce el palo o el tubo por la abertura que hiciste en el centro de la tela. Pega la tela alrededor del tubo y ata el pañuelo.

Haciendo un Megáfono



Pega la cartulina del megáfono en forma de cono. Deja un agujero por el lado más estrecho. Las gigantes llenan voces altoparladoras. Habla a través del megáfono, y lo comprobarás.

Las Botas del Gigante



Si te interesa que se vean los pies del gigante durante la función, coloca un par de botas grandes sobre el escenario.

Las otras marionetas son más pequeñas, de modo que el gigante se verá enorme en comparación.

Hallazgo del Tesoro



Pinta una caja vieja. Llena de papel de plata arrugado y de trozos de papeles de colores.

Haz tú de Gigante



No hay razón para que no puedas vestirla tú de gigante y actuar junto con las marionetas en la función.

Marionetas Gigantes



Un americano que se llamaba Remo Bufano fabrica marionetas gigantes. Hizo un payaso que medía 11 metros. Algunas se tenían que montar desde una plataforma de 13 m. de alto.

Detrás del Telón

Escenario Visto Desde el Frente

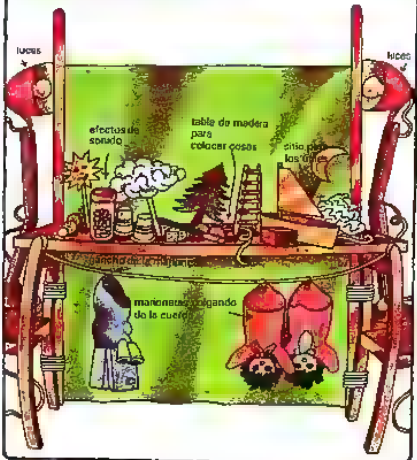


La función acaba de empezar. Mira al escenario de frente, es lo que ve el público. Mira el dibujo que hay debajo. Ese es el aspecto que tiene el escenario visto desde atrás. Antes de la función. Los muñecos cuelgan de sus ganchos listos para ser usados y todas las cosas están en su sitio. Cuando tú vayas a dar una función, debes tenerlo todo preparado exactamente como en el dibujo.

Necesitarás:

- 4 paños gruesos de 2,5 m.
- 4 sillas y un trozo de cuerda.
- 2 sábanas y chinchetas.

Escenario Visto Desde Atrás



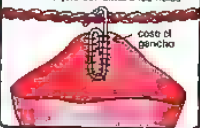
Plano del Escenario



Los profesionales utilizan a menudo un plano recorte del escenario. Los hacen para acordarse dónde deben ir las marionetas.

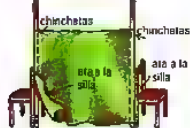
Ganchos para Colgar

cuerda sujeta con cinta a los hilos

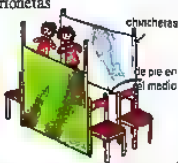


Es una buena idea coser un gancho, hecho de un clip a las ropas de los muñecos. Así podrás colgarlos a una cuerda que sujetaría a los dos paños frontales.

Haciendo un Escenario para Marionetas Manejadas con Manos y Palos



Ata cuatro palos gruesos a cuatro sillas. Extiende una sábana vieja entre los dos palos frontales y sujétala con chinchetas a la altura de tu cabeza.



Sujeta otra sábana a los palos de atrás a mayor altura que la anterior, como en el dibujo. Sitúala en el medio para manejar a los muñecos.

Para Marionetas de Cuerda



Vuelve el escenario, de modo que la sábana más baja quede por la parte de atrás. Bájalo un poco más y vuelve a ajustarla para que muevas los hilos de la marioneta con facilidad.

Paisaje de Fondo



Si tienes un paisaje de fondo, no lo hagas demasiado complicado o el público no podrá ver con claridad la actuación de los muñecos.

Iluminación



Las marionetas maneja las con la mano o con los palos, coloca las luces a ambos lados del escenario. Ponte en el lugar del público y asegúrate de que son bastante fuertes.

Para las marionetas de cuerda, las luces deben ir colocadas entre las dos sábanas enfocando a los muñecos. Nunca pongas el escenario delante de una ventana.

Manténlas en Alto



Mantén siempre en alto las marionetas. Múndalas de forma que los extremos inferiores estén a unos 2,5 cm. por debajo de la línea del escenario. Esa es la posición correcta.

Todavía más Altas



Cuanto más alejadas del escenario coloques a tus marionetas, más altas las tendrás que sujetar.

Conversación entre Marionetas



Si los muñecos están hablando entre sí, ponlos frente a frente. Sujeta a uno en cada mano.

Departamento de Efectos Especiales

Los efectos sonoros son excitantes, porque producen sensación de realidad. Solo se utilizan para dar más vivacidad a una función. Todo lo que las marionetas usan en una representación, se llaman útiles. Si a una de ellas se le cae algo en el escenario, lo que tiene que hacer es pedirle al público que por favor se lo devuelva.

Necesitarás

Cartulina de 60 x 30 cms.
para la barquita.
Un palo de 60 cm. de largo.
Tijeras y pegamento fuerte.

Cascos de Caballos



Coigeira primero un lado y después el otro de dos vasos vacíos de yogur, sobre algo duro, primero con un vaso y después con otro cada vez más aprisa.

Cantos de Pájaros



Humedece un corcho y frótalo por los lados de una botella de cristal. Así conseguirás el efecto del gorjeo de un pájaro.

Crepitar de Llamas



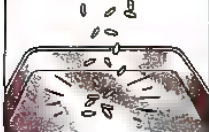
Estruja entre las manos papel de celofán. Sonará como si hubiera un fuego muy cerca.

Truenos



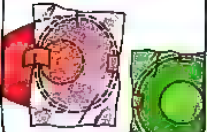
Toma una lámina grande de cartón o de metal y sacúdela violentamente de atrás hacia adelante. Sonará como si su hubiera desencadenado una tormenta.

Lluvia



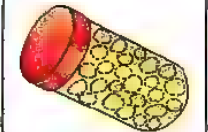
Deja caer granos de arroz crudo sobre una bandeja. Parecerá como si la lluvia estuviera golpeando los cristales.

Luces Misteriosas



Tapa los focos de la parte frontal del escenario con celofán de colores, sin que veas la bombilla. Automáticamente todo el conjunto cambiará de color.

Gente Caminando



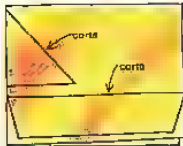
Llena un tarro con piedrecitas. Vuélvle a poner la tapa y agítala de arriba abajo. Si metes muchas piedras parecerá que se acercan todo un ejército.

Sosteniendo Cosas

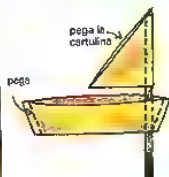


Las marionetas pueden usar todos los útiles que necesiten durante la representación. Asegúrate de que éstas no sean resbaladizas. Deben ser bastante grandes para que se vean a distancia.

Haciendo una Barquita



Dibujas la cartulina. Dibuja una barquita y su vela. Recórtalas. No cortes la tela a lo largo del dibujo.



Pega un palito al extremo de la cartulina en forma de barca. Pega también la velita en torno a la parte superior del palito. Ambas quedarán así unidas, como se ve.

Manejando Útiles en Marionetas de Mano



Cuando tu marioneta tenga que soltar algún útil, trata de sostenerlo por ella de la forma que te indica el dibujo. Debes hacer lo mismo si en vez de soltarlo va a recogerlo.

Manejando Útiles en Marionetas de Palos



Los útiles que usen las marionetas manejadas con palos, tendrán que ir sujetos a palos. Cuida de mover la marionetas y el útil de turno, a la misma velocidad.

Paseando en Barca



Sujeta el palo de la barquita con una mano y mete a marioneta dentro. Justamente en el centro de la barquita. Muévelos los dos juntos a lo largo del escenario.

La Serpiente y el Fantasma Flotante

Estas son marionetas de cuerda
Se mueven desde arriba.

Necesitarás

Para el Fantasma Flotante

1 metro de tela transparente para el cuerpo.

2 perchas o colgadores.

Para la Serpiente

Unos 30 vasos de papel.

La misma cantidad de botones o cuentas de collar.

Una bolita hueca de plástico fino.

2 tapones de botella y

etiquetas adhesivas.

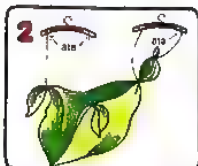
2 perchas de colgar la ropa.

Una aguja e hilo fuerte.

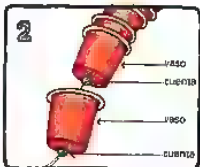
Pegamento fuerte y cinta adhesiva.



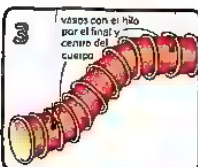
Corta cuatro hebras de hilo de 1 m. Atálas a los extremos de la tela. El cuarto hilo lo atás a 5 cm. del hilo central como en el dibujo.



Ata los extremos de los hilos laterales a una de las perchas. Los dos hilos del centro a la otra percha. Cuando no la necesites déjalo colgado.



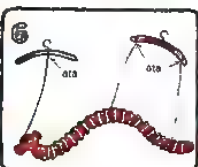
Enhebra una aguja con 1 m. de hilo, mete la aguja por uno de los lados de un vaso de papel, haz un nudo (a). Pega el nudo con cinta adhesiva (b), repite la operación con otro vaso y otro hilo.



Une los vasos que has preparado con el hilo, a la línea de vasos y cuentas. Coloca una huella el final y otro hacia el centro. Asegúrate de que las cuerdas estén en el mismo lado.



Pega los ojos hechos de vasos de papel (pág. 23), decorados con chapas de botellas y etiquetas adhesivas. Forma un lazo zapatero grande y pégalo entre los dos ojos como en el dibujo.



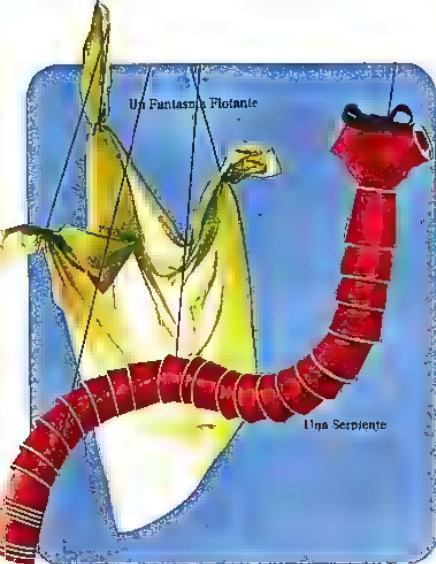
Ata el hilo que sale de la cabeza a la parte central de una percha. Ata los dos hilos de los vasos, a los dos extremos de otra percha.



Enhebra una aguja con 1 m. de hilo, mete la aguja por uno de los lados de un vaso de papel, haz un nudo (a). Pega el nudo con cinta adhesiva (b), repite la operación con otro vaso y otro hilo.



Perfora dos agujeritos en los lados opuestos de la bolita. Haz una aguja gigante. Pasa las dos hebras por los agujeros y por un botón o cuenta. Ata un nudo como te muestra el dibujo.



Un Fantasma Flotante

Lira Serpiente

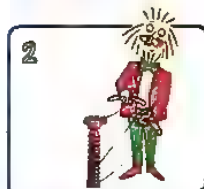


1 Haciendo una Serpiente Deslizarse

percha de cabeza

vaso sobre la boca

Sujeta cada percha con una mano. Inclina la percha que muere el cuerpo hacia abajo y haz que el último vaso descanse sobre la boca.



2

Haz deslender con suavidad el resto de su cuerpo sobre el vaso del fondo. Lleva la percha que muere la cabeza hacia la que muere el cuerpo. Muévela hacia arriba y se desenroscará.

Marionetas Guerreras



Hay profesionales en Sicilia, que utilizan marionetas vestidas con brillantes armaduras. Estas representan en el escenario las aventuras de los caballeros medievales.

Participan en grandes torneos y batallas. El propio San Jorge, aparece con un enorme dragón que arroja llamas y humo por la boca.



Una Aguja Gigante

CHIB

Si quieres pasar un hilo a través de algo que tenga una anchura mayor que la de la aguja, pega el hilo con cinta adhesiva a un trozo de alambre, púlsalo y luego lo cortas.

La Niñita Marioneta



La Niñita Marioneta

Necesitarás

Para la Niñita

Una caja de cartón de 8 x 5 cms.
50 cm. de cuerda o cordel blanco.
Una meda vieja y plastilina.
Una bolita de plástico de 8 cm. de diámetro.

Tela para el vestido y fieltro para la nariz.

Cartulina para las manos, pies y cuello. Cinta adhesiva de color.

Lana y etiquetas adhesivas.

Para el Control

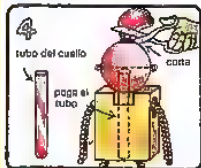
Cartulina, 4 corchos y 4 hembrillas.

Para la Niñita y el Control

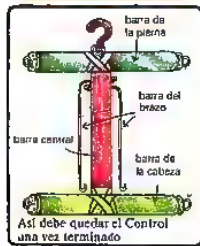
Alambre de florista.

Clip y cinta adhesiva

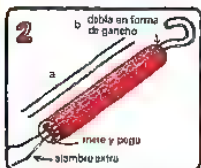
Tijeras y pegamento.



Corta el resto del calcetín. Haz un tubo de cartulina para el cuello. Haz un orificio en la bolita para que se pueda introducir el tubo por él. Pega el tubo a la cabeza y después al cuerpo.



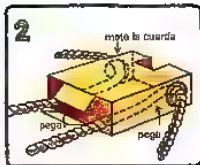
Confecciona tres tubos de cartulina para poder introducir los corchos (a). Pintalos como en el dibujo. Mate los corchos por los extremos de dos de los tubos. Aloralla las hembrillas a los corchos (b).



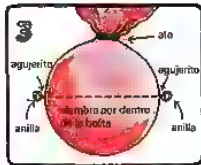
Corta tres tramos de alambre, dos del largo del tubo (a), el otro un poco más del doble. Dóblalo al alambre largo por la mitad. Méteelo por el tubo y pégalo con cinta. Haz un gancho en el extremo apuesto (b).



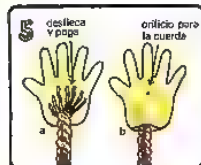
1 Haciendo la Marioneta
Corta las lengüetas del fondo de alfileres y de delantete, como ves. Haz unas aberturas para el cuello y los brazos. Sujeta con cinta adhesiva un clip a la parte de abajo de la caja. Esto es para sujetar la cuerda de la espalda.



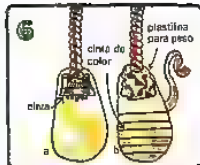
2 Pasa dos cuerdas por las aberturas de los brazos, entrando desde abajo y manteniéndolas una por cada lado. Pégalas al interior de la caja. Pega también las lengüetas del fondo de la caja, una dos juntas.



3 Mete una bolita de plástico dentro del plato un colectivo. Ata fuerte por encima de ésta y haz dos agujeritos a ambos lados. Pasa un alambre de un extremo a otro y termina con una anilla a cada lado.



4 Corta cuatro manos en cartulina. Desfilas los extremos de los brazos de cuerda, para que queden planos. Pégales a las manos (a) y colócalas encima a otra cuerda de las manos. Haz un orificio (b).

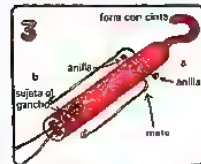


5 Corta dos pies de cartulina. Desfilas los extremos de las cuerdas y sujétalos con cinta adhesiva a los pies (a). Pon plastilina en las junturas. Cubre los ojos totalmente con adhesivo de color.



7 Pelo, Cara y Ropa

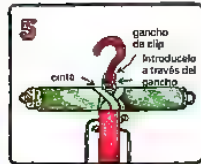
Viste la muñeca: págs. 26-7). Pega el pelo de lana (pág. 15) y los ojos de cartón pintados, después la nariz de fieltro. Diseñale la boca y dale color a las mejillas.



7 Haz cuatro agujeros cerca de la parte superior del tubo. Mete los alfileres más pequeños por ellos. Haz una anilla en los extremos del alfiler (a). Sujeta con cinta adhesiva un gancho hecho con un clip al extremo inferior del tubo (b).



8 Dobla el alambre extra por el centro de uno de los otros tubos. Pon cinta adhesiva por las uniones para darle mayor fuerza.



9 Haz otro gancho con otro clip y pégalo con cinta adhesiva al centro del tubo restante. Introduce el gancho de este tubo a través del gancho de alambre final del Control.

Manejando la Marioneta y las Cuerdas

1 Sujutando las Cuerdas

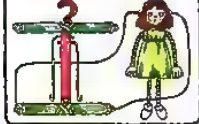


Aquí se indica dónde estar las cuerdas de la marioneta. Que alguien te ayude a sujetar la marioneta o el control. Usa hilo fuerte de alfombra. Pon pegamento en los nudos.

2 Cuerdas de la Cabeza

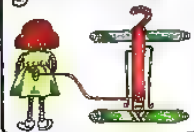


Pide que te ayuden a sujetarla, apoyándola de pie en el suelo. Sujeta el control por encima de tu cintura. Ata el hilo desde la anilla de alambre que hay



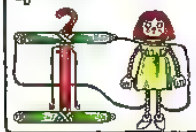
sobre la cabeza de la muñeca (pag. 37) a las hembrillas de la barra para la cabeza, como se ve. Déjala derecha y termina de poner las otras cuerdas.

3 Cuerda de la Espalda



Haz un agujerito en el vestido por encima del gancho de la espalda. Pide que te ayuden a sujetar el control a la altura de la cintura. Ata el hilo desde el gancho de su espalda, al gancho de la cuerda de la espalda.

4 Cuerdas de las Piernas



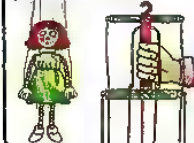
Ata las cuerdas de las piernas a las piernas de la muñeca a la altura que creas que deben ir las rodillas. Ata el otro extremo a las hembrillas de la barra de las piernas.

5 Cuerdas de las Manos



Deja que las manos queden colgando. Mete las cuerdas de los muños por los orificios correspondientes, en las manos de la muñeca y átalas. Ata el otro extremo del hilo a las barras de los brazos.

Manteniéndola de Pie



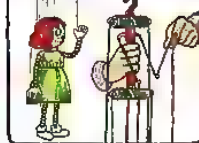
Sujeta la barra central firmemente con una mano, de manera que sus pies sólo se posen en el suelo. No dejes las cuerdas muy flojas o parecerá a punto de caerse.

Levantando los Brazos



Con una sola mano, pon el dedo pulgar debajo de una de las barras de los brazos, y el dedo índice por debajo de la otra barra. Puedes hacer que levante los brazos moviendo el pulgar y el índice hacia arriba.

Saludando



Esta es otra forma de hacer que mueva las manos. Levanta una de las cuerdas de las manos con la mano libre y hazla andar.



La Niñita Marioneta

Levantando una Pierna



Desengancha la barra de la pierna y sútila. Llévala de forma que se incline hacia abajo y ella levantará una de sus piernas. Inclínala hacia el otro lado, moverá la otra pierna.

Paseando



Sujeta la barra de la pierna, pasándola frente a la barra principal. Balanceala de arriba abajo, moviendo las dos barras hacia delante a la misma velocidad. Haz que se vuelva y que cambie de dirección.

Inclinándose



Levanta la cuerda de la espalda con una mano y con la otra mueve el control hacia delante. No lo hagas de prisa ni de lejos, porque las piernas se levantarán del suelo y parecerá que está volando.

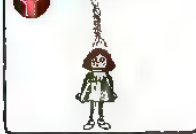
Señándose



Asegúrate de que llene los pies fincos en tierra. Entonces baja el control sin moverlo en ningún sentido. Ya está sentada. Ahora haz que se levante.

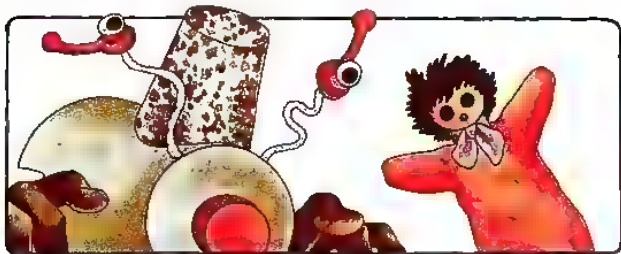


Marchándose



Cuando quieras que se marche, haz girar el cuerpo una y otra vez hasta que todas las ruedas estén justas. Así no te confundirás tratando de desmenuzadas, cuando en verdad necesitas de nuevo.

La Invasión de Jefe Tierra



Escena I



La niña está llorando porque ha perdido a su ganso. Su hermano, el niño, le dice que él sea a buscarlo.

Escena II



Lo busca por todas partes y por fin lo encuentran. Se estaba escondiendo. «¿Ea que no soy a poder ni siquiera escondiéndome con tranquilidad?». «No sabes que están llegando «a?», dice el ganso. «¿Cuáles?», preguntó el niño, muy asustado. De pronto oyen un ruido.

Escena III



El conejo llega pidiendo ayuda a gritos. «Estoy cubierto de esa horrible materia pegajosa de los Himelinos. Si no consigo quitármela pronto me moriré». «Mi hermana te la quitará con agua y jabón», dice el niño. «Ven conmigo.»

Escena IV



Entre los dos llevan al conejo. «Jefe Tierra anda vagando por todas partes. Tiene un barco muy extraño y un ejército de Himelinos. Va todo el tiempo oliendo el aire con sus larguísima y oscilantes tentáculos», les dice el asustadísimo conejo.

Escena V



De repente oyen un extraño sonido como de alguien que olfatea. «Vamos a escondernos, debe ser Jefe Tierra», dice el conejo. Se esconden detrás de una roca en el momento en que aparece el monstruo con su temible ejército de Himelinos alrededor.

Escena VI



«¿Que es esto?», grita el niño. «Me siento asustado huele el. No puedo retroceder. ¡Secorrot!». Jefe Tierra lanza sus ondas pensantes y el niño es arrastrado terriblemente cada vez más cerca de la terrible guardia del monstruo... (Termina la historia a tu manera.)

Si nunca hasta ahora habías montado una función de marionetas, te interesa basar tu primera representación en una de las historias que te ofrecemos en estas páginas. Te vamos a dar historias a medias. Todas se interrumpen en el momento más excitante. Tienes que ponerles el final que a ti te guste. Procura que no haya demasiada gente manejando las marionetas al mismo tiempo, porque tropezarán unos con otros. Debéis tener amplio espacio para moverlos. Ten los muñecos y los efectos necesarios preparados de antemano (pág. 30). Decide quién va a manejar cada marioneta, lo que sucederá en cada escena y lo que los muñecos van a decir. Escríbelo todo. Cuando tengas más práctica ya no será necesario.

Esta historia le ocurre a la niña, a su hermano, al gato y al conejo cuando el Jefe Tierra invade nuestra planeta con su ejército de Himelinos y captura al niño con sus poderosas ondas pesantes. Continúa explicando cómo la niña y sus amigos consiguen burlar al monstruo. Encontrarás a Jefe Tierra y a su ejército de Himelinos en la página 5. A la niña y a su hermano en la página 10, al conejo en la página 4 y al ganso en la página 18.

Haciendo un Programa

LA INVASION		DE JEFE TIERRA	
ESCENA 1	EN CASA	REPARTO	POR ORDEN DE APARICION
ESCENA 2	FUERA	NIÑITA	Rosa
ESCENA 3	FUERA	SU HERMANO.....	Juan
ESCENA 4	EN CASA	GANSO.....	Ana
ESCENA 5	FUERA	CONEJO ...	Juan
ESCENA 6	TRAS LA ROCA	JEFE TIERRA..	Rosa
ESCENA 7	EN LA GUARIDA DEL MONSTRUO	HIMELINOS.....	Ana

Dobla un papel en forma de programa para el público. Pega en un lado las escenas, en otro una lista de los personajes y de las personas que los van a manejar. Hazlo como el modelo que ves aquí.

Haciendo Burbujas



La persona que está manejando a la niña puede hacer burbujas con la mano libre desde abajo. Otro de vosotros debe tomar al niño en una mano y al conejo en la otra.

Avanzando y Olfateando



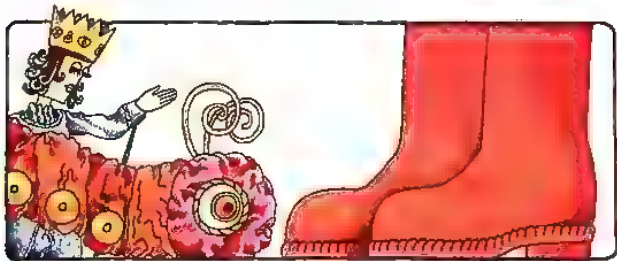
El que estaba manejando a la niña, ahora se encargará de Jefe Tierra, deberá sujetarlo con las dos manos. Se necesitará un ayudante para mover a los Himelinos.

Materia Pegajosa



Cubre el cuerpo del conejo con etiquetas adhesivas de colores. El niño podrá desprenderlas fácilmente y pegarlas debajo del escenario para que el público no las vea.

La Princesa y la Poción Mágica



Escena I

«No sé qué hacer con esta hija mía. Jamás se ríe», le dice el Rey al Doctor. «Permíteme examinarla y veré si puedo encontrar un remedio para su mal», dice el Doctor.



Escena II

«Joy es el payaso más divertido del mundo. El la hará reír», dice el Doctor. Joy llega y empieza a bailar, a cantar chistes, y a hacer piruetas, pero la Princesita sigue sin reír.



Escena III

Un día la Princesa encuentra una enorme aruga en el jardín. «¿De dónde vienes?», le preguntó. «Me caí del sandwich de un gigante», le dice la Oruga. La Princesita le pregunta si ella sabe cómo hacerla reír.



Escena IV

«El Gigante tiene en su castillo una poción mágica que te curará», le dice la Oruga. La Princesa y la Oruga se van en busca del Gigante. De pronto oyen un ruido aterrador. «El Gigante», dicen las dos.



Escena V

El Gigante atrapa a la Princesita. «Justo lo que necesitaba para el almuerzo, con un poco de lechuga para acompañarlo.» La Oruga se oculta dentro de la lechuga. El Gigante la recoge y se marcha.



Escena VI

El Gigante mete a la princesa en uno de sus calabozos y deja a un monstruo de guardia. Así no le podrá escapar. Mientras él, se dispone a preparar su almuerzo...
(Termina la historia a tu manera.)

Esta es la historia de una Princesa que no sabía reír. Ella va en busca de La Poción Mágica de la Risa, pero es capturada por un Gigante que la mete en un calabozo. ¿Podrá escapar y encontrar el Filtro Mágico?

Decide el final. Encontrarás instrucciones para hacer la Princesa en la pág. 26, la Oruga pág. 32, el Gigante pág. 28, Joey, el payaso pág. 8, y el Monstruo Guardián, pág. 14.

Inventando Marionetas



Esto no es difícil. Si quieres hacer al Doctor que examina a la Princesa, podría ser de las marionetas que se mueven mediante palos. Su cabeza puede ser una botella de plástico, y lo puedes hacer calvo con unas mechas de pelo (un trozo de piel te servirá), pegados al cráneo. Le puedes poner un traje blanco y unos lentes hechos con limpiapipas. También, conviértelo a uno de los animales en Doctor. Nosotros hemos vestido al lobo con un traje blanco y puesto unas gafas.

LA PRINCESA Y LA POCIÓN MÁGICA

ESCENA	MARIONETAS	MANOS
1	REY DOCTOR PRINCESA	Juan Miguel María Ana
2	REY JOEY PRINCESA	Juan Miguel María Ana
3	PRINCESA ORUGA	María Ana Pedro Juan
4 y 5	PRINCESA ORUGA GIGANTE	María Ana Pedro Juan Miguel Rosa
6	PRINCESA GIGANTE MONSTRUO	María Ana Miguel Pedro Rosa

El Reparto

Los marionetistas, escriben una especie de guión, que sujetan con chinchetas por detrás del escenario, para saber quién va a manejar cada muñeco. ¿Por qué no te haces uno?

Sujetando Fuerte



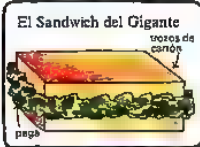
El Gigante tiene manos de verdad y sujeta las cosas con facilidad. Hazle que rompa y estiruje rosas con fuerza. Que levante del suelo a las marionetas pequeñas para examinarlas de cerca.

La Voz del Gigante



No te olvides de los efectos sonoros. Utiliza el megáfono para la voz del Gigante (pág. 29). También puedes imitar el sonido del trueno cada vez que se va (pág. 32).

El Sandwich del Gigante



Aeruga entre las manos un papel crepé verde, para que parezca una hoja de lechuga. Pégalo dentro de dos trozos de cartón. Píntalo de blanco o de amarillo, como se ve.

Los Dientes del Dragón

Esta es la historia de un Dragón tonto que roba una caja de helados y se los come. Sus amigos están celosos de él porque sale en un anuncio de pasta de dientes. Cuando le entra un dolor de muelas, todos se rien de él. Solo la araña le ofrece su ayuda pero al Dragón no le interesa. Consiste en sacarle todos los dientes. Mientras, el gato está tratando de dar casa a unos Ratoncitos y el Dragón, que siente fastidio por ellos, decide ayudarlos. ¿Le ayudarán ellos a él a librarse del dolor de muelas? Decídalo. Para hacer el Dragón, entra en la página 17, la niña, pág. 10, la araña y los ratoncitos, pág. 4, el gato y el lobo. página 20.



Los dientes del Dragón son tan hexagonales que le han contratado para un anuncio de pasta de dientes.

Todos los animales tienen muchísima envidia. Una niña le regala un helado como recompensa.

Limpiándole los Dientes



Usa un cepillo de dientes, sujétalo entre el pulgar y los dedos meñique y anular y mueve la mano tratando de mirar hacia adelante.

Escena II



Al Dragón le encantan los helados hasta el punto que toma la caja y se la lleva. Los otros animales le siguen.

pero él sólo se da un atracón tan tremendo, que le entra un terrible dolor de muelas.

Cornéndose los Helados



Dibuja un helado de cartón y recórtalo. Sujétalo en la misma forma que el cepillo de dientes y métele dentro de la boca abierta del dragón. Ciérrale la boca y parecerá que se los ha comido.

Escena III



Le pide ayuda a la Araña. Esta recoge una cuerda para tirar de los dientes y sacárselos.

«Perderé mi trabajo si me quedo sin dientes», dice el Dragón. Así pues, la Araña se marcha llevándose la cuerda.

Escena IV



El Dragón le pide ayuda al Gato y al Lobo. El Lobo dice que no con la cabeza y el Gato se echa a reír.

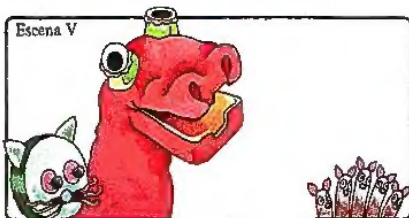
Entonces llegan los Ratoncitos. El Gato en cuanto los ve se pone a perseguirlos y los echa del escenario.

Sacándole los Dientes



Haz que la Araña aparezca llevando una cuerda gruesa. Sujeta la cuerda entre tus dos pulgares y finge que es pesada de arrastrar.

Escena V



El Gato persigue a los Ratoncitos sin descanso. El Dragón, que está observando, decide ayudarles. Les dice a los Ratones que se escondan

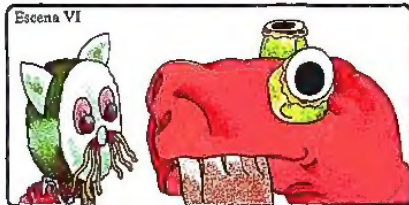
dentro de su boca y les promete que no les hará ningún daño. Los Ratoncitos aceptan.

La Persecución



Coloca al Dragón delante de los Ratoncitos. Los otros animales deben estar uno detrás de otro, a fin de que no tropiecen entre sí durante la persecución.

Escena VI



Aprovechando un momento en que el Gato no mira, se meten de un salto en la boca abierta del Dragón. El Dragón la cierra cuidadosamente. El Gato

continúa dando vueltas de un lado para otro, pero no puede encontrar a los Ratoncitos por ninguna parte. (Termina la historia a tu manera.)

Escondiendo los Ratoncitos



Abre la boca del Dragón. Mete los Ratoncitos por el extremo que el público no puede ver. Círrale la boca y los Ratoncitos habrán desaparecido.

Más sobre Marionetas



Para pegar dos telas usa Scotch.
Para pegar esponja o espuma u otra
cosa cualquiera, usa Mastik o UHU.
Para todo lo demás usa Mastik.



Cerca de donde tu circo tiene que haber
un taller de marionetas. Averigüalo. En
la página siguiente te damos direcciones
internacionales.



Si quieres llegar a ser un experto en el
arte de las marionetas, no dejes de ir a
ver todas las representaciones que
puedas.

Intenta dar con todos los trucos que
usan los profesionales y aprende a
hacerlos tú mismo.



Hay muchos museos, en todo el mundo,
que tienen colecciones de marionetas.
En el museo de tu ciudad podrán
informarte probablemente de donde
se hallan las mejores colecciones.

Indice

- aguja gigante, 35
 alce, 6, 7
 ancianita varigosa, 7
 uñeras alzadas y rizos (haciendo), 23
 araña, 4
 avanzando y olfateando, 41
 muñecas para los dedos, 16
 barbas y pelo, 15
 barca (paseando), 33
 burquita (haciendo), 33
 botas del gigante, 29
 brazos (levantando), 25, 38
 burbujas (haciendo), 41
 cabezas y cuerpos (uniendo), 10
 cabeza del gatito, 20
 cabeza de la niña, 10
 cabeza del niño, 10
 cabezón de esponja, 14
 capitán pirata (haciendo), 26
 capitán pirata (manejando), 24
 castros de caballos, 32
 castos de pájaros, 32
 cara, 37
 cargando a la espalda, 13
 volcancas de marionetas, 46
 comiéndose los helados, 44
 conchito, 4
 control (haciendo), 36
 consejos prácticos, 15
 conversión entre marionetas, 31
 cosas (sosteniendo), 32
 cumplir de Haman, 32
 cubo (haciendo), 12
 cuello (moviéndolo), 13, 28
 cuerdas (sujetando), 36
 cuerdas de la cabeza, 38
 cuerda de la espalda, 38
 cuerdas de las manos, 38
 cuerdas de las piernas, 38
 cuerdas del gatito (empapelando), 21
 cuerpo del gatito (haciendo), 20
 cuerpo del lobo (haciendo), 21
 cuerpos (haciendo), 10
 cohebra argüida, 6
 cohebra sinuosa, 6, 7
 cumplidores de Punch, 9
 dientes (limpiándose), 44
 dientes (sacando), 45
 estimular la voz, 7
 empujando el cuerpo del gatito, 21
 escenario, 30
 escenario (haciendo), 31
 escoba (haciendo), 13
 estando de pie, 13
 fantasma flotante (haciendo), 34
 ganchos para colgar, 30
 ganso pico (haciendo), 18
 ganso pico (manejando), 19
 gente caminando, 32
 gigante (haciendo), 28
 gigante (manejando), 28
 hablando y caminando, 24
 hallazgo del tesoro, 29
 haz te de gigante, 29
 heladas (comiéndose), 44
 himelinos, 5
 historia de Punch y Judy, 9
 iluminación, 31
 lastimándose, 39
 inventado marionetas, 43
 jefe tierra, 5
 Jacy, 4
 limpiándose los dientes, 44
 lobo argüido, 21
 lobo (haciendo), 21
 lobo sintado, 21
 luces misteriosas, 32
 lluvia, 32
 manejando útiles, 33
 manejándolo uno solo, 25
 manteniéndolo de pie, 38
 marchándose, 39
 marionetas ambulantes, 8
 marionetas (colecciones), 46
 marionetas (haciendo), 37
 marionetas (inventando), 43
 marionetas (talleres), 44
 marionetas (teatro), 46
 marionetas de cuerda, 31
 marionetas de dedo, 4
 marionetas gigantes, 29
 marionetas guerreras, 35
 materia pegajosa, 41
 megafono (haciendo), 29
 monstruo de caja de huevos, 17
 monstruo de caja de pasteles, 16
 monstruos flotantes, 17
 moviendo el cuello, 13
 narices huecas (pegando), 15
 narices de punta, 14
 navíos, 6, 7
 nariz de esponja, 14
 nudos y puntadas (haciendo), 11
 ojos, 15
 ojos oscilantes del gatito, 20
 ojos con vasos de papel (haciendo), 23
 orejas (haciendo), 24
 origen (haciendo), 23
 paisaje de fondo, 31
 palas de las manos (sujetando), 25
 palas de las manos (haciendo), 24
 párpados y pestañas (haciendo), 26
 paseando, 39
 paseando en barca, 33
 pegamento, 46
 pegando narices huecas, 15
 pelo, 37
 pelo de él (haciendo), 10
 pelo de ella (haciendo), 11
 pelo de lana, 15
 persecución, 45
 pidiendo ayuda, 18
 piano del escenario, 30
 pirata (levantando), 39
 princesa marioneta, 27
 programa (haciendo), 41
 Punch y Judy (historia), 9
 rana rara (haciendo), 16
 ratoncitos de dedos, 4
 ratoncitos (escondiendo), 45
 reparto (el), 43
 reverencia (haciendo), 13
 rizos (haciendo), 29
 ropa, 33
 sacándole los dientes, 45
 saludando, 38
 sandwich del gigante, 43
 sentándose, 39
 serpiente (haciendo), 34
 serpiente (deslizándose), 35
 sosteniendo cosas, 32
 sujetando las cuerdas, 38
 sujetando fuerte, 43
 sujetando una marioneta, 12
 swazies, 9
 taller de marionetas, 46
 teatro de marionetas, 46
 teatro de sombras, 22
 truenos, 32
 uniendo cabezas y cuerpos, 10
 útiles (manejando), 33
 utilizando distintas cosas, 13
 voz del gigante, 43

Direcciones

Tu podrias averiguar más sobre marionetas escribiendo a cualquiera de las siguientes direcciones:

Puppet Centre,
 Battersea Town Hall,
 Community Arts Centre,
 Lavender Hill,
 London, S.W.11.

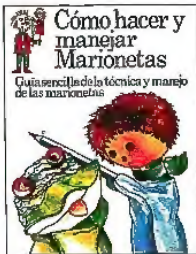
Mrs. E. Murray,
 UNIMA,
 'Moonskwarra',
 Lawson Road,
 Springwood 2777,
 Australia.

Puppetry Guild,
 Mrs. Clarke,
 28, Basil Street,
 Palmyra 6157,
 West Australia.

Lillian Herzberg,
 19, Saldavallen Avenue,
 Claremont,
 Cape Town,
 South Africa.

PARA QUE NOS ESCRIBAS EN pen@pen.com

Estos son los primeros seis libros de Cómo Hacer



DISTRIBUIDOR
EXCLUSIVO
PARA
ESPAÑA



ce.ma, s.a.
Agustín, 25 - MADRID-28

PARAQUE NO SE OLVIDEN.COM